



Règles Elric

Auteur de la Fiche : [Kronale]

Préambule :

Ce document est constitué de citations tirées du livre de Règle de ELRIC. La première partie provient des 50 premières pages du Livre. La seconde partie, sont des informations glanées dans tout le reste du Livre. J'ai **surligné** les passages donnant des Notions en rapport direct avec le projet « **Empire Dharzi** », mais aussi quelques anecdotes qui pourraient avoir une importance dans le document « **Chronologie des Empires** ». Enfin j'ai placé quelques commentaires personnels (**en bleu**). Toutes les citations ont les indications nécessaires pour les retrouver dans le livre des règles.

I - Infos :

Données temporelles et Données sur les peuples originaux

Elric est contraint de convoquer Arioch des Sept Ténèbres, **un Seigneur du Chaos qui ne s'est pas manifesté sur terre depuis plusieurs siècles**. (...) Lorsqu'il la retrouve, Elric prend possession de Stormbringer, **une épée incrustée de runes**. Celle-ci est dotée d'une conscience pernicieuse...

Résumé de la Saga - ELRIC - p10

D'après les érudits melnibonéens le Chaos est à l'origine de la création de la planète, mais le règne des Seigneurs du Désordre a depuis longtemps décliné. Avant l'ère d'Elric le monde était habité par une race appelée le Peuple Condamné. **Celui-ci apparemment, détestait tant la planète qu'il la dévasta provoquant par la même sa propre destruction et l'émergence d'un nouveau Cycle.**

→ **Hypothèse d'une destruction par inondation (cf. histoire du Navire des terres et des mers), ou alors la présence du chaos bouillonnant sur les bords du monde ?**

Après la disparition du Peuple Condamné, le monde mit longtemps à se rénover. Plusieurs races originaires de la terre se développèrent : les **Anciens**, ces semi-immortels adorateurs de la Loi ; le peuple ailé de **Myrrhyn**, considéré comme la race civilisée la plus ancienne du monde et issu des bestiaux **clakars** ; et les **habitants inhumains du Pays Silencieux**, auquel les Myrrhyniens sont **apparentés de quelque façon**.

→ **On a la réponse : Clakars → Myrrhyniens via Action du Peuple Condamné (cf. plus loin)**

A cette époque, la terre était différente de celle que nous connaissons, mais une guerre opposant Grome et Straasha, deux Seigneurs Élémentaires, la remodela quelques **20 000 ans** avant notre ère.

Un peuple étranger gagna ce monde, lequel était plus agité que le monde connu d'Elric et **s'installa à Melniboné**. Hormis les rumeurs contradictoires, on connaît fort peu de choses quant à l'origine de ces vagabonds cosmiques. Pour certains, le peuple de **Melniboné est originaire de ce monde** mais la fondation de Melniboné remonte à si loin que nombre de ses récits historiques, sont considérés comme des légendes. La **noblesse des Anciens se croisa avec leurs pairs melnibonéens** et leur offrit les Épées Noires, Stormbringer et Mournblade ; celles-ci devaient être utilisées par les plus féroces des Princes Dragons de Melniboné au cours, des millénaires à venir.

→ **Désaccord avec histoire de Stormbringer qui place leur genèse avant l'arrivée des Meln.**

Les anciens périrent en livrant bataille aux **Dieux Mort**, aussi les Melnibonéens héritèrent-ils du monde et le firent-ils rapidement leur.

Abandonnant la Balance dont il, avaient été les partisans, les Melnibonéens étendirent leur règne au monde entier et de là, à d'innombrables autres.

Leur culte pour le Duc Arioch du Chaos et sa famille les rendit si forts que leur puissance militaire et leur sorcellerie ne souffrirent aucune opposition.

Les dix mille années suivantes virent leur Glorieux Empire croître puis lentement décliner jusqu'à atteindre son état de léthargie actuel.

La première véritable nation humaine fut Quarzhasaat dont la majeure partie gît sous les sables du Désert des Soupirs depuis **vingt siècles**. Quarzhasaat osa menacer Melniboné et fut détruite.

II y **a mille ans de cela**. Melniboné fut ébranlée par une guerre opposant son propre empire à celui des **Dharzis le Peuple Animal**. Melniboné l'emporcia, non sans fournir des efforts épuisants.

→ Bon, on sait que ce combat à débuté bien avant (cf. remarque Créatures de Matik, l'Est Inconnu etc.)

L'ascension de l'humanité (adoratrice des Seigneurs Blancs de la Loi) joua sans aucun doute un rôle dans la diminution graduelle de l'emprise du Chaos sur le monde.

Celle-ci commença lorsque le Glorieux Empire sortit chancelant de son conflit l'opposant aux Dharzis qui lui firent frôler la défaite. La magie se mit à s'affaiblir, et Melniboné fit de même.

Lormyr fut le premier royaume humain à proclamer son indépendance vis-à-vis de Melniboné avec succès, il y a quatre cents ans de cela.

D'autres pays suivirent. D'aucuns existent encore de nos jours, d'autre, ont été enseveli, par le temps comme certaines nations plus jeunes se développèrent.

Histoire – ELRIC – p21

(...) le sac d'Imrryr livré par Elric et les Seigneurs des Mers délivre à jamais les Jeunes Royaumes du joug des Melnibonéens

(...) Le déclin du Glorieux Empire a permis aux nations dont les Jeunes Royaumes sont composées de suivre leur propre rythme de croissance.

Situation Actuelle – p22

Des siècles durant la magie melnibonéenne a modelé et contrôlé le monde.(...).

Magie et Technologie – p23

→ « Modeler » : sous-entends une action à l'instar d'Aubec sur le Chaos bouillonnant ?

L'île des Cités Pourpres faisait autrefois partie du Glorieux Empire. Elle a obtenu sa liberté à l'époque de la rébellion lormyrienne, il y a près de quatre siècles. (...). Suite à sa mort survenue lors du Sac d'Imrryr la scène politique de l'île n'a cessé de perdre en stabilité, allant jusqu'à se laisser entraîner dans une courte guerre face à Lormyr.

Ile des Cités Pourpres – p27

Quelques siècles plus tôt, le Glorieux Empire dirigeait le monde, ou du moins la partie qu'elle souhaitait gouverner. (...) Les Melnibonéens sont les sorciers les plus puissants au monde, mais la magie s'épuise à présent. (...).

Melniboné – p28

→ « la partie qu'il souhaitait gouverner » : important, raison de l'absence de conquête des Pays du silence, ou du Nord du Continent Septentrional

Tout comme Melniboné, cette nation qui semble tellement humaine n'est pas originaire de ce monde. Lors des démonstrations de magie qui marquèrent la Guerre Dharzi le millénaire plus tôt, une fissure s'ouvrit entre les Jeunes Royaumes et l'univers violent des Mabdens. Les humains qui furent aspirés jusqu'aux Jeunes Royaumes se retrouvèrent sur une île lugubre, (...). Cette île déchiquetée, (...), reçut le nom de Pan Tang, et les Mabdens celui de Pan Tangiens.

Pan Tang – p29

Autrefois, cette île stérile abritait un sorcier infâme appelé Cran Liret, le Voleur de Sorts. C'est là l'origine de son nom. Il est mort depuis longtemps, mais sa magie perdure, logée dans d'étranges appareils situés sous un sol poudreux et peu épais. Avant que Cran Liret ne vînt se retirer dans l'île, celle-ci était habitée par le peuple de R'lin K'ren A'a.

[!] Ce dernier avait lui sa cité située au cœur des jungles lorsque les Seigneurs d'En-Haut étaient arrivés, il y a dix mille ans de cela. Ce peuple a également disparu depuis longtemps.

Aujourd'hui, l'île du Sorcier est le lieu de résidence des Krettis, une tribu de semi-humains bestiaux. Ceux-ci y ont émigré, quittant le proche Pays Silencieux, il y a moins de cinquante ans. Peu avant la chute d'Imrryr, Elric se retrouvera dans l'île. Aidé de son équipage filkharicn, il tuera tous les Krettis avant de s'enfuir. Une poignée d'ermes magiciens défendant la Loi viendra ensuite s'y établir mais sera tuée par des Pan Tangiens à la fin du monde.

L'île du Sorcier – p29

→ Voilà une information sur le peuple du pays du silence, semi-humain bestiaux, fait bien penser au Dharzi ça !, donc il y aurait cet amalgame avec le peuple condamné

C'est sur ce continent que la première insurrection fomentée contre le règne des Melnibonéens se déroula, se déversant ensuite dans tous les Jeunes Royaumes. Vestiges du Glorieux Empire, des tours en ruine, et des

villas effondrées témoignent de l'empire déchu de Melniboné. Le bord du monde se situe par-delà le Continent Sud. Rares sont les aventuriers qui pensent prétendre l'avoir aperçu. Contrairement aux terres du nord, le Continent Sud est riche et, en comparaison, doté d'une population dense.

Argimiliar. Tout comme la plus grande partie du sud, Argimiliar faisait autrefois partie de l'empire lormyrien.

Le continent Sud – p30

II y a quatre cents ans, Lormyr était une nation pleine de vie, la première à se libérer du joug melnibonéen. Au cours, des décennies qui suivirent cet événement extraordinaire, la domination lormyrienne gagna rapidement du terrain, si bien qu'au moment de l'accession au pouvoir de la Reine Eloarde toutes les terres du sud étaient sous la coupe des Lormyriens.

Eloarde reçut l'aide de son Champion et amant le Conte Aubec de Malador, lequel joua également un grand rôle lors des guerres d'indépendance de Lormyr. Aubec est le premier Champion de la Loi à avoir façonné des terres nouvelles sur un Chaos informe. A la mort de la Reine, Lormyr se mua en république et perdit graduellement son emprise sur ses nations voisines.

La République Lormyrienne a pris fin il y a deux cents ans. Depuis, Lormyr est devenue l'une des patries les plus agréables et les plus paisibles des Jeunes Royaumes. (...). Dans les steppes de la partie sud de Lormyr s'élance le mystérieux Château Kaneloon, résidence de Myshella de l'Aube, l'ultime Championne de la Loi des Jeunes Royaumes.

Autrefois, le château se tenait au bord du monde, lequel se trouve bien plus au sud à présent. Myshella est responsable de l'affaiblissement du Chaos dans les Jeunes Royaumes et s'avère un ennemi de longue date de Melniboné. Suite à sa mort perpétrée par Theleb K'aarna, la puissance du Chaos augmente à nouveau-

Lormyr – p31-32

La cité orientale a été fondée à l'époque où Lormyr exerçait sa domination, (...)

Oin et Yu – p32-p33

(...). Les légendes disent que les frontières séparant les mondes sont faibles dans ces régions austères de Pikarayd. (...) Pikarayd a toujours été un lieu de rébellion et de dispute, tout d'abord lorsqu'elle servait de province à Melniboné puis quand elle remplissait le même rôle auprès de Lormyr. (...) Le célèbre héros Tristelune d'Elwer prendra le commandement de l'une d'elles vers la fin de l'histoire de Pikarayd afin de patrouiller les territoires du sud.

Pikarayd – p33

La Forteresse Impie ne figure pas sur la carte des Jeunes Royaumes. (...). Certains prétendent qu'elle est entourée d'un désert situé à l'est de Pikarayd. Les rares érudits ayant eu vent de son existence disent que le véritable nom de la Forteresse est Yeshpotoom-Kahlai ; (...). D'autres assurent qu'il s'agit en fait d'un dieu mort dont les oracles prédisent l'avenir du monde.

La Forteresse Impie – p34

→ Avec Mordaga, on pourrait avoir deux dieux Morts « survivants » (voir plus loin Mordaga)

Le continent nord est moins habile et moins riche que sa contrepartie sud. L'empire Dharzi a connu son apogée sur le continent nord, où il s'était répandu après avoir quitté le Désert des Soupîrs. Ceux qui savent chercher peuvent y trouver les vestiges fanés du Peuple Animal, ainsi que les ruines et les antiquités clairessemées du Glorieux Empire.

Le Continent Nord – p34

→ Ici on parle d'une venue par le désert des soupîrs, (en accord aussi avec l'attaque au Nord du continent Est)

(...). Les matinées et les soirées de l'Ilmiora du sud connaissent des brumes fréquentes, et ses journées sont chaudes sans jamais être torrides.

Ilmiora – p34

→ Toujours des brumes (action ancienne des Dharzis ?)

Quelques siècles plus tôt. Nadsokor faisait partie de Vilmir, (...)

Nadsokor – p35

De loin en loin, des éperons rocheux déchiquetés se dressent hors des sables brûlants du Désert des Soupîrs. Le Bord du Monde est loin au nord. Les restes d'armées et de caravanes gisent sous le sable sec, la

tourmente des vents venant parfois les déterrer.(...) L'histoire des clans nomades raconte qu'ils ont gagné le désert il y a fort longtemps, fuyant la colère de Melniboné. Depuis, le désert est devenu leur foyer.

Le Désert des Soupirs abrite également Lamsar un prophète assez célèbre qui jouera un grand rôle dans la défense de Tanelorn contre les hordes de mendiants du Seigneur Narjhan du Chaos. Le géant mélancolique Morgada a lui aussi élu résidence au sein des sables désertiques ; il vit seul sur un pic montagneux isolé.

Le Désert des Soupirs - p36

→ Le bord du monde est loin au nord → hypothèse, soit au Nord (aux delà des terres sous l'égide des Dharzis, le Monde est totalement matérialisé, soit à l'extrême Nord il existe encore du Chaos bouillonnant. Personnellement je considère que sous la puissance du Dharzi, le monde est totalement formé au Nord ! On pourrait dire que le Chaos a été dompté par l'énergie des nerfs, mais que ces derniers lorsqu'ils se nécrosèrent lors de la défaite des Dharzis rendirent au chaos la majeure partie des terres conquises !

Grâce à son culte de la Loi, Vilmir est le Jeune Royaume le plus technologique de tous. Les moulins et les métiers à tisser hydrauliques sont fréquents dans les plus grandes cités et des merveilles comme les chevaliers mécaniques gardent les temples. Le dirigeant de Vilmir est le Cardinal de la Loi (...). Suite à la mort du Roi Naclon survenue lors du Sac d'Imrryr, Vilmir sombrera dans une guerre de succession au trône.

Vilmir - p37 - p38

A l'est de Vilmir s'étend le grand plateau couvert de brumes appelé le Désert des Larmes. (...). Une chaîne de montagne et des landes sans nom séparent le Désert des Larmes du Désert des Soupirs.

(...) Ils vénèrent tout un ensemble d'esprits de la nature comprenant les éléments et pratiquent le culte de leurs ancêtres. Ils se méfient des étrangers, et les plus superstitieux affirment que le monde réel se compose du seul Désert des Larmes, les nuages brumeux et la pluie faisant place à l'enfer, le royaume du Chaos

Le Désert des Larmes - p38

Dotée de chevaliers belliqueux et de corsaires farouches, Dharijor est la plus puissante nation du continent occidental. Il y a un peu plus de deux cents ans, Dharijor, ainsi que la majeure partie de l'occident, était un territoire melnibonéen. Elle faisait partie de la région connue sous le nom de Fwem-Omeyo.

Aujourd'hui, Dharijor se compose de provinces éparées, unies par le règne féroce du Roi Sarosto, descendant d'Atarn le Bâtitteur de Cités, le fondateur légendaire de la nation. (...) L'arrière-pays consiste essentiellement en des prairies inhabitées et des plaines arides parsemées d'arbres noueux et tordus. De grands troupeaux de cerfs et d'antilopes sillonnent les plaines ci sont la proie de lions à la crinière noire.

Dharijor- p39

Sur les royaumes hors cartes et Bord du Monde

Seule une petite partie des Jeunes Royaumes est connue et bénéficie d'une représentation cartographique

Jeu de Rôles Dans les Jeunes Royaumes - ELRIC - p13

Des territoires ne figurant pas sur la carte existent également, mais même le plus habile des explorateurs ne les connaît pratiquement pas. (...). L'Orient Mystérieux (également appelé Orient Hors-des-Cartes dans la saga) est une énigme pour la majorité des érudits des Jeunes Royaumes. II en va de même pour les terres situées à l'ouest de Shazaar et du Pays Silencieux. Les extrémités du monde se trouvent au nord du Désert des Soupirs et au sud de Dorel. (...). L'humanité évite le quatrième, le Continent Sans Non et sa jungle épaisse.

Les Jeunes Royaumes - ELRIC - p21

Peuplée de serpents noirs venimeux et de tribus de barbares sauvages, braillards, qui circulent en chars, Dorel s'élève aux confins du monde. (...). De leur crête, il est possible de voir le bord du monde et même, au-delà, le Chaos tournoyant dont la terre est entourée.

(...). En conséquence de la proximité du bord du monde, les Dorelites craignent et haïssent le Chaos. Ils sont extrêmement superstitieux.

Dorel - p31

Eloarde reçut l'aide de son Champion et amant le Conte Aubec de Malador, lequel joua également un grand rôle lors des guerres d'indépendance de Lormyr. Aubec est le premier Champion de la Loi à avoir façonné des terres nouvelles sur un Chaos informe.

Lormyr – p31-32

(...). Les légendes disent que les frontières séparant les mondes sont faibles dans ces régions austères de Pikarayd. (...).

Pikarayd – p33

Par-delà les eaux glaciales de la Mer Pâle se trouvent les côtes du jeune et bruyant Continent Occidental. II est faiblement peuplé. De grandes étendues de terres, surtout celles du nord lointain, demeurent inhabitées et inexplorées.

→ Il existe donc bien des terres au Nord, cf. plans « Empire Dharzi – Kronale »

Sur les côtes, par contre, de nombreuses personnes meurent chaque année du fait de raids incessants. A l'ouest, par delà les montagnes, s'étendent des terres plus chaudes dont Moorcock ne fait aucune description et dont les habitants des Jeunes Royaumes n'ont pas connaissance.

Au nord de Tarkesh s'étendent des forêts d'épicéas et de pins. Ceux qui traversent ces bois sauvages finissent par atteindre une tundra lugubre, laquelle cède la place à un désert de glace et de neige avant d'aboutir au Bord du Monde.

Le Continent Occidental – p39

→ Il existe donc bien des terres au Nord, cf. plans « Empire Dharzi – Kronale » → Terres de glaces comme j'avais imaginé, voir le « mont de glace »

A l'est du Désert des Soupins, le Continent Nord reste en grande partie inconnu du peuple des Jeunes Royaumes et ne figure donc pas sur ses cartes. Il y a longtemps de cela, les territoires de l'est constituaient une province melnibonéenne, mais ils sont coupés du reste des Jeunes Royaumes depuis près de mille ans. Durant cette période, leur culture et leurs nations à nulles autres pareilles se sont développées.

Lorient Mystérieux – p43

→ Pas tt à fait juste, avant Menastrai, mais effectivement depuis – 6000 Conquête de Melniboné jusqu'aux retrait des troupes !

Par-delà la Mer Bouillante se trouve le mystérieux Continent Sans nom. Il n'a jamais figuré sur aucune carte ni été exploré. Pour autant qu'on sache, une épaisse jungle tropicale recouvre ce pays, laquelle regorge d'une faune diverse, dangereuse, colorée et insolite. On pense que des sauvages y habitent. Certains murmurent que ces derniers ne seraient pas humains, expliquant en cela pourquoi le continent est évité.

Au cours de son année d'errance, Elric visitent cette contrée en compagnie du Conte Smiorgan Tête-Chaue et du Duc Avan Astran. II découvrira. En amont d'un grand fleuve une cité depuis longtemps abandonnée. Un moment, il croira que les habitants de cette cité, nommé R'lin K'ren A'a, sont les fondateurs de Melniboné, mais il découvrira ce qu'il aurait pu advenir de son peuple. Les ruines paisibles de R'lin K'ren A'a indiquent que ces gens vénéraient la Balance, dont les Melnibonéens étaient les serviteurs lors de leur venue initiale en ce monde.

Pendant sa visite du Continent Sans Nom, Elric fait une autre découverte : les Olabs, une race inhumaine farouche et meurtrière. Il est possible que ceux-ci se soient croisés aux Proto-Melnibonéens. Une autre tribu (ou créature) plus féroce encore les a chassés de leurs terres habituelles et contraints de gagner le cœur du continent.

Le continent sans nom – p42

→ Possible croisement Proto-Melnibonéens et Olabs !

Quarzhasaat

(...) Elric parvient à la cité désertique de Quarzhasaat, dernier vestige d'un empire ayant autrefois menacé Melniboné, dans le livre la Forteresse de la Perle.

Elric finit par regagner Quarzhasaat pour la détruire, appliquant ainsi une peine portée à l'encontre de la cité par Melniboné quelques siècles plus tôt mais jusque là restée en souffrance

Résumé de la Saga – ELRIC – p10-p11

L'Opish, la langue de l'ancien et défunt Empire Dharzi, est encore utilisée de nos jours par les voleurs de Quarzhasaat la fabuleuse.

Langues - p26

→ Rappel discussion sur la ML Elric en rapport avec l'Opish : C'est bien la langue des Dharzis, en fait je la vois comme dérivé du Bas Dharzi utilisé pour converser avec les humains et les bêtes, par les Seigneurs du Dharzis, encore une info qui va dans le sens d'une influence des Dharzis sur Quarzhazaat !

Les érudits savent que le Désert des Soupîrs est la conséquence d'un sort ayant horriblement échoué. Il y a deux mille ans, ce désert était le luxuriant Empire Quarzhasaatim. Un de ses propres sorciers prononça une rune de la mauvaise façon et l'empire se retrouva noyé dans le sable, effet dont il avait désiré frapper une armée d'envahisseurs melnibonéens. Seule Quarzhasaat, sa fabuleuse capitale, survécut au déluge sablonneux. Elle est si éloignée du monde extérieur qu'elle est devenue légendaire.

Le Désert des Soupîrs - p36

(...) de la secte jaune, à Quarzhasaat (...)

Un exemple sommaire - p123

Org

(...) l'albinos entraîne la destruction d'une autre civilisation ancienne dans son sillage [Org dans Troos].

Résumé de la Saga - ELRIC - p13

Seuls les barbares et les nations moins fortunées telles que Org, (...)

Magie et Technologie - p23

Telle une excroissance cancéreuse, le royaume d'Org est tapi au sein des prairies ilmioranes.

On sait peu de choses concernant cette nation, sinon que ses habitants sont trapus et brutaux, leur corps difforme, et leurs manières bien plus repoussantes encore.

(...) Des histoires de nécromancie et de malfeasance en décrépitude. De nombreuses personnes espèrent que, si on les laisse un paix. l'Org et ses habitants bestiaux et décomposés pourriront complètement jusqu'à disparaître.

Les princes-marchands les plus téméraires d'Ilmiora eux-mêmes ne cherchent pas à commercer avec la capitale orgienne, laquelle est dissimulée au plus profond de la funeste Forêt de Troos. On raconte que la capitale en question est hantée par des horreurs bien pires que le peuple orgien lui-même

La troublante Forêt de Troos forme les frontières de l'Org. C'est un endroit empli de bruissements sinistres, apparemment dépourvu de toute vie animale sans même un insecte, (...)

D'après la légende, la Forêt de Troos serait le dernier vestige du Cycle précédent et les Orgiens, les descendants abâtardis du Peuple Condamné.(...)

Le Roi Guthéran, le souverain décadent et dégénéré de l'Org méprise les étrangers.

Org, la Forêt de Troos - p35-p36

→ Bon, cf. supplément Le Voleur d'Ames, pour moi les Orgiens, sont les descendants des esclaves Supérieurs Dharzis, donc il nous reste à trouver le lien exacte entre Peuple Condamné et Dharzi, mais tout Org dérive des Dharzis

Langage

II s'agit [la langue commune] d'une forme avilie du Bas Melnibonéen qu'emploient les territoires ayant naguère connu le règne du Glorieux Empire.

Langues - p23

L'Opish, la langue de l'ancien et défunt Empire Dharzi, est encore utilisée de nos jours par les voleurs de Quarzhasaat la fabuleuse.

La langue cassante et extraterrestre des Mabden est peu usitée dans la Pan Tang d'aujourd'hui, sinon comme langue classique, et relève exclusivement de cette île lugubre.

Les rauques cliquetis constituant le Myrrhynien sont pratiquement imprononçables pour quiconque hormis le peuple ailé, au sein duquel il a pris naissance.

Langues - p26

(...) Elric pensait que leur langue unique, le Lesh, était plus vieille que le melnibonéen. (!)

Le Désert des Soupîrs – p36

→ Pourrait elle aussi être dérivée de l'Opish (Dharzis), et donc être très ancienne, mais je pense qu'elle est aussi vieille que le Melnib., mais pas plus

Données sur la magie

Les sorts melnibonéens peuvent convoquer les Seigneurs Élémentaires et les maîtres des bêtes et des plantes.

Melniboné – p29

Les Seigneurs des Bêtes sont également révéérés.

Oin et Yu – p32-p33

Territoires du silence

Ces marais peu naturels forment la frontière qui sépare Shazar du Pays Silencieux. Comme leur nom le laisse entendre, ces marais sont constamment enveloppés de vapeurs humides et de brouillards tenaces que le soleil d'été ne parvient pas à dissiper et ce, même au plus fort de son activité.

→ Brouillard cf. mon hypothèse sur leur genèse.

De nombreuses créatures, parmi lesquelles des serpents, des essaims d'insectes parés de dards, des rats d'eau, et des ours des marais, habitent ces vastes marécages et ces tourbières instables. Les aventuriers peuvent s'attendre à rencontrer des mares sans fond, pleines de boue noire et de sables mouvants, parmi les formes fantomatiques d'arbres morts couverts de mousse, le tout noyé dans un éternel linceul de brouillard. La légende affirme que les marécages luisants, débordants de moisissures et de vase puante, ont été créés par les sortilèges des habitants des Pays du Soleil, quelques dix mille ans plus tôt, afin d'enrayer la progression des légions envahissantes de Melniboné.

Les Marécages de la brume – p40

→ Brouillard cf. mon hypothèse sur leur genèse. « des habitants des Pays du Soleil » : on ne sait absolument pas d'où ils viennent ! serait-ce les Descendant du Peuple Condamné ? → Pourquoi leur nom ?

(...) Les Marécages de la Brume forment la frontière occidentale de Shazaar. Malgré la richesse et la fertilité du sol en cet endroit, les terres les plus proches des marécages restent inhabitées du fait de la peur que suscitent les Marécages et le Pays Silencieux situé au-delà.

(...) De nombreux marchands gagnent Shazar pour y acheter des chevaux, s'exposant ainsi au danger permanent que représentent les Dents du Serpent.

Shazar – p41

Les habitants inhumains du Pays Silencieux ont précédé le règne de Melniboné et même les Guerres Élémentaires qui ont donné sa forme au monde d'aujourd'hui. Ils représentent les derniers vestiges du Peuple Condamné. Parallèlement aux primitifs dégénérés de la forêt de Troos dont ils ignorent l'existence.

→ Bon, cf. Org où a priori c'est « une erreur dans les légendes », issus Dharzi mais pas Peuple Condamné (ou alors pas directement !)

Il y a longtemps, le peuple du Pays Silencieux dirigeait le monde, mais le leur existait avant la naissance même de celui des Jeunes Royaumes. Après l'avoir détruit sous le coup de la colère, le Peuple Condamné perdura, dénaturant tout ce qu'il touchait. Les manipulations du Peuple Condamné firent évoluer les bêtes connues sous le nom de clakars pour aboutir aux Myrrhyniens.

→ Bin là voilà la preuve en ce qui concerne les Clakars/Myrrhynien ! Ce ne sont donc pas les Anciens !

Tous les Jeunes Royaumes évitent cet endroit, et l'existence de ses habitants demeure un mystère auréolé de peur.

Une poignée d'aventuriers s'est immiscée dans le Pays Silencieux. Aucun d'eux n'est jamais ressorti de ces noires montagnes. Le peuple pâle, et prompt à s'enfuir du Pays Silencieux, vit à l'insu de tous dans des landes situées sous ces mêmes montagnes noires. Il ne s'aventure presque jamais au delà des frontières de son

royaume. Le Pays Silencieux n'a jamais fait partie du Glorieux Empire. D'ailleurs, Melniboné n'a jamais cherché à conquérir cette race maléfique.

Le Pays Silencieux - p42

→ Peuple Pâle, pas en accord avec « le peuple du soleil cf. avant, donc vraisemblablement 2 origines, une = descendant du Peuple Condamné, l'autre issus des Dharzis (le peuple Pâle → Dharzis des Brumes pour moi). De même que -50 ans une tribu du pays du silence va sur l'île au sorcier (pour moi, il sont issus du Dharzis)

Myrrhyn

Le peuple ailé de Myrrhyn vit dans des aires rocailleuses situées dans les hauteurs des montagnes du nord. Cette civilisation est la plus ancienne à être originaire des Jeunes Royaumes.

Les Myrrhyniens descendent de créatures sauvages connues sous le nom de clakars et ont connu leur évolution avant que Melniboné ne s'élève en ce monde. Quelques rumeurs disent qu'il existe un rapport entre les Myrrhyniens et les habitants du Pays Silencieux.

Le peuple ailé ne parle qu'une seule langue, le Myrrhynien. Sa forme écrite est pictographique. Étant dotés d'ailes et vivant sur des pics montagneux élevés au-dessus des pans de falaises, les Myrrhyniens n'ont jamais inventé la roue pour n'en avoir jamais eu besoin. Leur civilisation décline lentement depuis deux mille ans. Myrrhyn n'a jamais possédé d'empire ni été une nation agressive.

→ Déclin depuis 2000 ans !

À l'exception de leurs superbes ailes de plumes, les Myrrhyniens ont une apparence humaine. Hommes et femmes sont élancés, musclés, et pourvus d'une ossature délicate. Ils sont larges d'épaule et de poitrine, leurs ailes situées dans le prolongement de leurs omoplates. Ils ont la peau pâle, les cheveux roux ou blonds, et les yeux gris vert. Quoiqu'en disent les rumeurs, les Myrrhyniens ne pondent pas d'œufs et se reproduisent de la même façon que les humains. Les grossesses des femmes durent beaucoup moins longtemps. (...) Ce peuple plein de dignité aime le calme et la solitude. Les ennemis héréditaires des Myrrhyniens étaient les hiboux blancs géants, mais on les croit à présent éteints. Le peuple ailé les a combattus à l'aide de longues lances.

Myrrhyn - p40

Nihrain

La cité ciselée de Nihrain est plus vieille qu'Imrryr la somnolante. L'une des grandes merveilles de ce monde. Nihrain a été taillée dans le roc au plus profond d'une fissure béante des montagnes occidentales. Ces dernières sont les plus vieilles de tous les Jeunes Royaumes.

(...). Nihrain constitue une cité et une race tout à la fois. (...). Les habitants de Nihrain forment les vestiges d'une race plus ancienne que Melniboné. Ce sont les serviteurs de la Balance.

Dirigés par celui qu'on appelle Sépiriz, ils sommeillent au creux d'un volcan situé au nord de Nihrain, attendant la fin du inonde pour se réveiller. Les Nihrainiens ont porté assistance à Melniboné dans le passé, ainsi qu'à d'autres peuples désignés par la Balance.

Les habitants de Nihrain sont beaux, ont la peau noire et les traits fins. Ils montent des chevaux issus d'un autre monde, se font servir par des esclaves presque humains, lesquels dorment dans la cité découpée jusqu'à ce que l'appel de leur maître les réveille.

Si les Nihrainiens ne pratiquent pas la magie, leurs arts modernes risquent d'être perçus comme tels par les peuples des Jeunes Royaumes.

L'Abîme de Nihrain - p41

→ Hypothèse : Pour moi, dans ce qui « constituait la destruction du monde du Peuple Condamné » (inondation, substance chaotique ou autre...), les monts de Nihrain sont toujours, comme le territoire de Myrrhyn datant de cet ancien cycle !, d'une certaine manière, le pays du silence et quelques autres régions (île de Melnib (car Dragons), extrême Nord (gouffre de Alt'Elolt) auraient été aussi protégés de cette destruction

Seigneurs des Bêtes

(...) Les Champions de la Balance sont des gens rares, spéciaux, riches sur le plan spirituel. Ils entretiennent un contact d'ordre primitif avec le multivers

(...). Les Seigneurs des Bêtes et les Seigneurs des Plantes sont d'une importance capitale dans la façon dont la Balance conçoit le Jeunes Royaumes. Ils ont pour responsabilité d'appuyer et si possible d'améliorer la domination exercée par leur progéniture sur la terre.

II en va de même pour les Seigneurs Elémentaires : ils sont responsables des matériaux de ce plan, dont toute vie a besoin pour subsister. Ces Seigneurs représentent divers principes d'organisation et n'ont d'autre lien que celui de partager le grand dessein de la Balance.

La Balance – p43

Un Seigneur des Bêtes gouverne sa seule espèce animale et possède les seules aptitudes propres à celle-ci. Toutefois, ces dernières sont proportionnelles à la taille de l'entité ; Haaashaastaak le lézard géant, par exemple, avale un gigantesque chaotique.

De même, les Seigneurs des Plantes gouvernent, ont l'apparence et le souci de leurs seules espèces végétales : céréales, graminées, conifères, arbres feuillus, et ainsi de suite. Nous pouvons leur donner le nom collectif de Seigneurs des Archétypes.

Chaque Seigneur vit dans un univers parallèle appelé monde partiel où seuls sa progéniture et lui-même résident. Ces mondes partiels sont fort peu connus. II ne s'agit pas de plans d'existence semblables à celui des Jeunes Royaumes mais de quelque chose de plus limité. Moorcock ne les décrit pas, se contentant de suggérer le caractère primaire de leurs instincts.

→ À mon avis, les Dharzi d'une certaine manière possédaient un pouvoir sur ces mi-monde (cf. pouvoir occulte des Dharzis sur les Seigneurs des Bêtes)

Les mondes partiels accueillent les archétypes des variétés de formes naturelles qui peuplent le plan des Jeunes Royaumes, et probablement ceux de tous les autres plans du multivers. Toutes ces entités sont à l'abri des accidents et des guerres de l'existence.

Seul le bon vouloir des Seigneurs des Bêtes et des Seigneurs des plantes dirigeant un monde partiel permet d'y accéder. La magie ordinaire ne peut ni ouvrir une brèche menant aux mondes partiels, ni y produire un quelconque effet.

Seigneurs des Bêtes et des Plantes – p44

→ Sauf en ce qui concerne les Dharzi : Peut-être selon leur étrange conception des forces du monde → voir ligne de commentaire ci-dessus)

La terre, l'air, le feu, et l'eau sont les éléments qui constituent les Jeunes Royaumes. Ce plan étant récent, ces éléments sont encore animés et ce, même s'ils ne sont pas aussi vigoureux que par le passé.

(...)

Les élémentaires ne pourraient exister dans un monde purement régenté par la Loi. Ce sont des manifestations magiques du monde naturel ; or la Loi est l'antithèse de la magie. Cependant, les élémentaires représentent également une hiérarchie ordonnée et naturelle que le Chaos cherche à miner et à remanier en permanence. (...) (dans le Désert des Larmes, cependant, on raconte que la pluie est formée des larmes de Lassa, qu'elle verse à cause du Strasha, son grand amour, dont elle est depuis longtemps séparée). Kakatal est le Seigneur du Feu, et le soleil est, dit-on son palais. (...)

Les Elémentaires – p44

Ces êtres peu connus ont pour noms les Seigneurs de l'Inertie, et leur influence s'avère à son summum à Tanelorn. II semblerait qu'ils servent la Balance sous son aspect de stabilité Les Seigneurs Gris aiment la stagnation et l'ennui et ne sont donc pas opposés à la Loi Toutefois leur caractère fantaisiste les rapproche davantage du Chaos.

Les Seigneurs Gris – p44

→ bin on les place où ceux là ? ;-)

Outre les Seigneurs Elémentaires les Seigneurs des Bêtes et les Seigneurs des Plantes le peuple des Jeunes Royaumes voue un culte aux forces de la Loi et du Chans. Etant donnée, les restrictions imposées par la Balance Cosmique, les Seigneurs de la Loi et du Chaos n'ont pas le droit d'intervenir directement dans la destinée des humains, devant pour cela utiliser le biais de Champions, d'agents, et de pions. Ils ne peuvent apparaître sur terre sans y avoir été convoqués par un mortel. Au cours des cinq derniers siècles, les Seigneurs du Chaos ont vu une barrière, dressée tout autour de la terre par la Loi, les contenir de plus en plus souvent, les empêchant ainsi de pleinement s'y manifester.

Dans la saga, les actions d'Elric font pencher la Balance Cosmique, permettant au Chaos d'accroître son influence. Cela se traduit par une **progression de la magie et la présence d'êtres chaotiques dans les Jeunes Royaumes**. (...)

Loi et chaos – p44

La Huitaine Variable → **Arioch** (p46) : il garde les épées runique Stormbringer et Mournblade (avant qu'Elric et ses cousins les portent)

II - Autres Infos :

Age du monde : plus de **40 000 ans** - **Intervalles significatifs - p 89**

Un Champion de la Loi peut **transformer le chaos informe** en une nouvelle contrée et en assumer le commandement (...) Cette terre n'apparaît au Sud seulement, au bord du monde situé par-delà Kaneloon. (...) (Bien sur Aubec a inclus des territoires gigantesques, mais le monde est en décrépitude aux temps d'Elric. - **Les Champions de la Loi - p59**

Les Roues d'Or Melnibonéennes → Une seule par empereur, **428 Roues** ! – **Les Prix - p80**

Il existe probablement d'avantage de tradition magique – **Formes de Magie - p128**

La convocation d'un Seigneur des Bêtes ou des Plantes ne réussit que si ce dernier à une bonne raison d'y répondre (...). L'invocateur ou un des ces ancêtres doit avoir aidé les bêtes ou les plantes sur lesquelles règne le Seigneur. – **Fiabilité de la Magie – p128**

→ *Voir aussi* : Convoquer un Seigneur des Bêtes ou des Plantes (connaître le nom, le **rythme** et les mots préférés, psalmodes tache en **accord avec sa nature**) – **Comment Faire pour ... - p130**

→ *Voir aussi* : Convoquer Seigneur des Bêtes/Plantes (clé permettant de communiquer avec le mi-monde – une journée entière) – **p137**

Les entités des autres plans, les Melnibonéens, le Peuple Condamné, les Dharzis, et autres non-humains (...) -

Limite de la Mémoire – p128

→ *Voir aussi* : Seigneur des Bêtes ou des Plantes (exemple des vers prononcés – les promesse n'affecte pas les SdB, leur perception est de nature instinctive et ils ne vivent pratiquement qu'au temps présent. Les offres doivent être honorées sur l'heure. (...) n'exerce sa domination que sur les seuls membres de son espèce. Il accomplit une tâche appropriée à son rôle et sa nature puis regagne son mi-monde, hors de l'espace et du temps. Refus des ordres trop vague ... - **p172-173**

Divers :

Le Haut Idiome – **p72**

Potions : herbes médicinales de Troos, la potion assommante qu'Elric boit en Org, la potion pour neutraliser l'odora, la Drogue « cuirasse » tirée d'une herbe de la forêt de Troos, laquelle permet à la peau et aux chairs de résister à presque tous les coups reçus. – **Potions - p75-76**

Plus la langue est ancienne, et plus elle s'approche du substrat de l'univers, ce qui la rend plus apte à cette tâche [rédaction d'un grimoire] – **Etude d'un Grimoire – p131**

→ *Explique que le Haut Melni. Et le Haut Dharzi soit adaptées à la magie de l'époque (enchantement et autres)*

Vue de sorcière (Melnibonéens : forme innée)- **p144**

On relira aussi :

La légende du livre des Dieux Morts : ((Anciens Dieux → Les Dieux Morts) – **p176**

Les Trois Parchemins de Château Kaneloon (le premier : Les Dieux Morts) – **p176**

La Bibliothèque de R'lin K'ren A'a (le chaos en corrompt la plupart, les non corrompus fuirent ailleurs, puis colonisation Melniboné) - **p176**

Mordaga : **Ancien** Dieu (?) se révolta contre autres dieux, mais échoua → exilé (avec le bouclier du Chaos) – **p176**

Les Epées runiques (épées commandées, expédié après sur autre plan) – **p176**

Le Miroir des souvenir - (dissimulé par un empereur de Melniboné sur un autre plan – **p176**

Le Navire des Terres et des Mers - de Strasha et Grome avant guerre ! Renversement des liens unissant la terre et la mer, Straasha fit don d'une partie des eaux à Grome, et celles-ci se changèrent en terre. – **p177**

→ *Hypothèse la destruction par le peuple condamné aurait été une inondation ? D'où seules les terres hautes (Myrrhyn et Nihrain et quelques autre auraient survécues ? → Puis après remodelées par Grome ?*

La Porte d'Ombre : Storm et Mournblade sur Plan des Ombre, Ameeron la cité des damnés, épée chères à Arioch ! – **p177**

Comptine enfantine (les dix !) – p178

Rêve de la lame sangsue - Hypothèse d'une **imperfection immanente**, il est possible de forger une épée d'une **nature antithétique** – p178

L'elixir de Lord Gho – Quarzhazaat – p178

Plantes et herbes utilisées dans les potions – p178-179

Les Effets du Chaos – Les chiens de chasse du Dharzis, les clakars des enfers et les créatures de Matik combinent (sans trop les déformer) les traits de différentes bêtes naturelles. (...) Il est possible de dégénéré pour atteindre une forme primitive ou dépourvue d'intelligence, ainsi qu'il en est des Elénoins et des Grahluks. – p186-187

Les Enchantements proviennent du passé, d'une époque où la magie et les éléments s'averrait plus vitaux - p188

→ **Hypothèse : part intégrante de la magie Dharzie**

Les Myrrhynien – cette race est la plus ancienne des Jeunes Royaumes (hors « Anciens car demi-dieu, et habitants du pays du silence car sans doute issus du peuple condamné !). En tant que descendants des bestiaux Clakars (...), P192

Chiens de Chasse du Dharzi - p203

Clakars – origine chaotique, lointain anetre du peuple Myrrhynien - p204

Coursiers de Nihrain – race plus ancienne que Melnibonéens, reste plus que 10 représentant dont Sepiriz - p204

Créature de Matik – 12 siècle auparavant, rodent dans la zone séparant la terre du chaos – soutien dans les guerres face aux Dharzi, -100 ans : conclusion d'un conflit bien plus long) - p205

Dragons de Melniboné - : sommeillaient dans l'île de Melniboné avant même l'arrivée des Xénans sur cette île ! Représente le premier sortilège significatif de la race des melni. Assurance de ces dernier dans le contrôle du monde – une journée d'utilisation → 100 ans de sommeil ! (D'où le fait du développement d'expédition maritime) avant arrivée des meln ! – p205-206

Les Elenoins – ce ne sont pas des femmes, provienne du huitième plan, stormbringer difficulté – p206

Géants des Brumes : Belledane (signification = mystère)– p208

Golem de Château Kaneloon : Aubec (...) parvint à progresser au sein du Chaos, le façonnant grâce à son imagination. Par induction Aubec créa une partie du continent Sud, voir du continent Occidental – p209

Goules des Limbes et d'Org – (...) peut être était-ce eux, les Condamnés ? - p209

Grahluks – créature simiesque et bestiales (hypothèse, Dharzi impliqué ?) p210

Race Ailée de Myrrhyn – énemmi séculaire : les hiboux géants – p215

Existe-il un lien entre Meln ou Dharzi dans la genèse des :

Olabs - p212

Oonais – p212

Papillon du chaos – humain altéré par sorcellerie de haut niveau - p213

Divers :

A la mort d'un convocateur, toutes les entités se congédient ? p229

La Bague des Rois – l'Actorios : en elle converge les anciens pactes ! p231

Stormbringer : « il y a bien longtemps, avant l'arrivée des Melnibonéens en ce monde, Stormbringer et sa jumelle ont été forgés par des serviteurs de la Loi, puisant dans le Chaos pour le combattre ». L'épée ciselée de runes... - p232

→ **Hypothèse la magie runique de Stormbringer de même que celle utilisée par les Dharzis, dans le cas de la genèse de Kronale, Tarkarle et Valryale est bien plus puissante que celle au temps des JRs (limitée à une rune par objet)**